

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**
Министерства образования Красноярского края
Главное управление образования администрации города
Красноярска
МБОУ СШ № 84

РАССМОТРЕНО

Зам. директора по ВР

_____ Агудова Д. А

"01" сентября 2025 г.

Согласовано:

Директор МБОУ СШ № 84

_____ Петровская О.С.

"01" сентября 2025г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ**

«Клуб настольных игр»
для обучающихся 3-4х классов

на 2025 – 2026 учебный год

Педагог дополнительного образования

Анищенко К.С.

город Красноярск

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб настольных игр» (далее программа) имеет социально-гуманитарную направленность и разработана для детей 8-10 лет. Программа направлена на расширение и углубление практических умений, повышение уровня языковой культуры, создание условий для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами (выбрать необходимые для конкретной программы документы):

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

Федеральный закон Российской Федерации от 14.07. 2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»,

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р),

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629),

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ (приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391),

Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4.3648-20 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28),

Устав Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя школа № 84»; и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях социально-гуманитарной направленности и спецификой работы учреждения.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

На основании результатов анализа образовательной деятельности учреждения за 2024-2005 учебный год был сделан вывод о необходимости создания кружка социально-гуманитарной направленности.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

Цель программы

Расширение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития.

Задачи программы:

- развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации; умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;
- формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
- формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

Данная программа приведена в соответствие с современными требованиями, переработаны некоторые положения программы, учтены положения новых нормативных документов по вопросам обучения, воспитания, развития и адаптации детей к реалиям современной жизни.

Программа предполагает практическую игровую направленность, проектные технологии.

ХАРАКТЕРИСТИКА ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ПРОГРАММЕ

Программа разработана для детей 8-10 лет. Программа «Клуб настольных игр» представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для детей.

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания игры-ассоциации, логические и развивающие игры, пазлы, лото и домино различной тематики, пашки, что привлекательно для младших школьников.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми поисковых задач. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится коллективное обсуждение решения задачи определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

На каждом занятии после самостоятельной работы проводится коллективная проверка решения задач. Такой формой работы создаются условия для нормализации самооценки у всех детей, а именно: повышения самооценки у детей, у которых хорошо развиты мыслительные процессы, но учебный материал усваивается в классе плохо за счет отсутствия, например, внимания. У других детей может происходить снижение самооценки, потому что их учебные успехи продиктованы, в основном, прилежанием и старательностью.

В курсе используются игры разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются игры, в которые они могут играть успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

СРОКИ И ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа рассчитана на 1 год обучения, 162 часа. Зачисление детей производится в начале учебного года после предварительной диагностики обучающегося и собеседования с ним.

ФОРМЫ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ ПО ПРОГРАММЕ

В соответствии с нормами СанПин 2.4. 3648-20 занятия проводятся 3 раза в неделю. Продолжительность занятий – 1,5 академических часа. Формы организации образовательного процесса предполагают проведение коллективных занятий (всей группой 20-25 человек). Формы проведения занятий: комбинированное занятие, практическое занятие.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ФОРМА ИХ ПРОВЕРКИ

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы.

Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения данной программы являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с определённой игрой.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в правилах конкретной игры.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать предметы и объекты по классам, видам, предназначениям.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Читать и пересказывать текст.

- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами изучения программы являются формирование следующих умений:

- Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам.
- Выделять существенные признаки предметов.
- Сравнивать между собой предметы, явления.
- Обобщать, делать несложные выводы.
- Классифицировать явления, предметы.
- Определять последовательность событий.
- Судить о противоположных явлениях.
- Давать определения тем или иным понятиям.
- Определять отношения между предметами типа «род» - «вид».
- Выявлять функциональные отношения между понятиями.
- Выявлять закономерности и проводить аналогии.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Формы занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

Система занятий по курсу «Настольные игры» позволяет решать следующие **аспекты**: познавательный, развивающий, воспитывающий.

Познавательный аспект:

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формирование и развитие общеучебных умений и навыков.

Развивающий аспект:

- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

Воспитывающий аспект:

- воспитание системы межличностных отношений.

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы проводится в форме итоговой большой игры-соревнования

«Настольные игры».

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие **показатели:**

- степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий;
- поведение детей на занятиях: живость, активность, заинтересованность обеспечивают положительные результаты;
- результаты выполнения тестовых заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с ними самостоятельно;
- косвенным показателем эффективности занятий может быть повышение качества успеваемости по математике, русскому языку, окружающему миру.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		теория	практика	всего	
1.	Введение. Инструктаж по ТБ.	4,5	0	4,5	Устный фронтальный и индивидуальный опрос по правилам ТБ
2.	Игры- ассоциации, игры в дорогу.	10	15,5	25,5	Организация и проведение игрового турнира
3.	Логические игры.	6,5	13	19,5	Организация и проведение игрового турнира
4.	Домино, лото.	3	6	9	Организация и проведение игрового турнира
5.	Нарды, шашки.	5	10	15	Организация и проведение игрового турнира
6.	Игры с уклоном на математику.	4	5	9	Организация и проведение игрового турнира
7.	Игры с уклоном на русский язык.	4	8	12	Организация и проведение игрового турнира
8.	Развивающие настольные игры.	2	4	6	Наблюдение/ викторина
9.	Современные настольные игры.	8	10	18	Организация и проведение игрового турнира
10.	Игры на бумаге.	8	10	18	Организация и проведение игрового турнира
11.	Экономические настольные игры.	3	6	9	Организация и проведение игрового турнира
12.	Проектная деятельность.	6	9	15	Организация и проведение работы над проектами по

					созданию игр
13.	Резерв. Подведение итогов. Игра-соревнование по настольным играм.	1,5	-	1,5	Беседа, организация и проведение игры- соревнования
Итого		65,5	96,5	162	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Тема занятия	Количество часов	Дата изучения	
			План	Факт
1.	Введение. Инструктаж по ТБ.	1,5	03.09.2025	
2.	Введение. Инструктаж по ТБ.	1,5	04.09.2025	
3.	Введение. Инструктаж по ТБ.	1,5	05.09.2025	
4.	Ассоциации.	1,5	10.09.2025	
5.	Ассоциации.	1,5	11.09.2025	
6.	Ассоциации.	1,5	12.09.2025	
7.	Игры и правила. Из истории игр.	1,5	17.09.2025	
8.	Игры и правила. Из истории игр.	1,5	18.09.2025	
9.	Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа».	1,5	19.09.2025	
10.	Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа».	1,5	24.09.2025	
11.	Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа».	1,5	25.09.2025	
12.	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	1,5	26.09.2025	
13.	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	1,5	01.10.2025	
14.	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	1,5	02.10.2025	
15.	Игры в дорогу.	1,5	03.10.2025	
16.	Игры в дорогу.	1,5	08.10.2025	
17.	Игры в дорогу.	1,5	09.10.2025	
18.	Словесные игры.	1,5	10.10.2025	
19.	Игра «Кроссворд».	1,5	15.10.2025	
20.	Игра «Кроссворд».	1,5	16.10.2025	
21.	Игра «Словодел».	1,5	17.10.2025	
22.	Игра «Словодел».	1,5	22.10.2025	
23.	Русская игра «Баклуши».	1,5	23.10.2025	
24.	Русская игра «Баклуши».	1,5	24.10.2025	
25.	Игра «Падающая башня».	1,5	29.10.2025	
26.	Игра «Падающая башня».	1,5	30.10.2025	
27.	Танграмм.	1,5	31.10.2025	
28.	Танграмм.	1,5	05.11.2025	
29.	Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные».	1,5	06.11.2025	
30.	Игра «Крестики-нолики».	1,5	07.11.2025	
31.	Игра «Крестики-нолики».	1,5	12.11.2025	
32.	Игры Интернета.	1,5	13.11.2025	
33.	Игры Интернета.	1,5	14.11.2025	
34.	Домино классическое.	1,5	19.11.2025	

35.	Домино классическое.	1,5	20.11.2025	
36.	Домино классическое.	1,5	21.11.2025	
37.	Лото «Русское».	1,5	26.11.2025	
38.	Лото «Русское».	1,5	27.11.2025	
39.	Лото «Русское».	1,5	28.11.2025	
40.	Игра в нарды (трик-трак) классические.	1,5	03.12.2025	
41.	Игра в нарды (трик-трак) классические.	1,5	04.12.2025	
42.	Игра в нарды (трик-трак) классические.	1,5	05.12.2025	
43.	Игра в нарды (трик-трак) классические.	1,5	10.12.2025	
44.	Игра в шашки классические.	1,5	11.12.2025	
45.	Игра в шашки классические.	1,5	12.12.2025	
46.	Игра в шашки классические.	1,5	17.12.2025	
47.	Игра в шашки классические.	1,5	18.12.2025	
48.	Игра «Собери четыре».	1,5	19.12.2025	
49.	Игра «Собери четыре».	1,5	24.12.2025	
50.	Устный счет.	1,5	25.12.2025	
51.	Устный счет.	1,5	26.12.2025	
52.	Умножение и деление.	1,5	09.01.2026	
53.	Умножение и деление.	1,5	14.01.2026	
54.	Геометрия.	1,5	15.01.2026	
55.	Геометрия.	1,5	16.01.2026	
56.	Игры на определение безударной гласной.	1,5	21.01.2026	
57.	Игры на определение безударной гласной.	1,5	22.01.2026	
58.	Игры на определение безударной гласной.	1,5	23.01.2026	
59.	Игры на определение корня.	1,5	28.01.2026	
60.	Игры на определение корня.	1,5	29.01.2026	
61.	Игры на обогащение словарного запаса.	1,5	30.01.2026	
62.	Игры на обогащение словарного запаса.	1,5	04.02.2026	
63.	Игры на обогащение словарного запаса.	1,5	05.02.2026	
64.	Игры на знание истории.	1,5	06.02.2026	
65.	Игры на знание истории.	1,5	11.02.2026	
66.	Викторины.	1,5	12.02.2026	
67.	Викторины.	1,5	13.02.2026	

68.	Современные игры.	1,5	18.02.2026	
69.	Современные игры.	1,5	19.02.2026	
70.	Современные игры.	1,5	20.02.2026	
71.	Настольный футбол.	1,5	25.02.2026	
72.	Настольный футбол	1,5	26.02.2026	
73.	Настольный футбол	1,5	27.02.2026	
74.	Любимые игры моей семьи.	1,5	04.03.2026	
75.	Любимые игры моей семьи.	1,5	05.03.2026	
76.	Любимые игры моей семьи.	1,5	06.03.2026	
77.	Конструктор (ученический).	1,5	11.03.2026	
78.	Конструктор (ученический).	1,5	12.03.2026	
79.	Конструктор (ученический).	1,5	13.03.2026	
80.	Крестики-нолики.	1,5	18.03.2026	
81.	Крестики-нолики.	1,5	19.03.2026	
82.	Морской бой.	1,5	20.03.2026	
83.	Морской бой.	1,5	25.03.2026	
84.	Точки и отрезки.	1,5	26.03.2026	
85.	Точки и отрезки.	1,5	27.03.2026	
86.	Балда.	1,5	01.04.2026	
87.	Балда.	1,5	02.04.2026	
88.	Быки и коровы.	1,5	03.04.2026	
89.	Быки и коровы.	1,5	08.04.2026	
90.	Лабиринт.	1,5	09.04.2026	
91.	Лабиринт.	1,5	10.04.2026	
92.	Экономические игры.	1,5	15.04.2026	
93.	Экономические игры.	1,5	16.04.2026	
94.	Экономические игры.	1,5	17.04.2026	
95.	Монополия.	1,5	22.04.2026	
96.	Монополия.	1,5	23.04.2026	
97.	Монополия.	1,5	24.04.2026	
98.	С чего начинаются игры?	1,5	29.04.2026	
99.	С чего начинаются игры?	1,5	30.04.2026	
100.	Наш игровой проект.	1,5	06.05.2026	
101.	Наш игровой проект.	1,5	07.05.2026	
102.	Наш игровой проект.	1,5	08.05.2026	
103.	Наш игровой проект.	1,5	13.05.2026	
104.	Презентация игрового проекта	1,5	14.05.2026	
105.	Презентация игрового проекта	1,5	15.05.2026	
106.	Презентация игрового проекта	1,5	20.05.2026	
107.	Презентация игрового проекта	1,5	21.05.2026	
108.	Подведение итогов. Игра-соревнование по настольным играм.	1,5	22.05.2026	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Название раздела, темы	Содержание занятий	Формы аттестации/ контроля
1.	Введение. Инструктаж по ТБ – 4,5 ч.		
1.1.	Введение. Инструктаж по ТБ.	Инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности, безопасности дорожного движения. Правила поведения в кабинете. Составление анкет детей, расписания занятий, организация рабочего места. Демонстрация настольных игр. Цели и задачи на текущий год.	Устный фронтальный и индивидуальный опрос по правилам ТБ
2.	Игры- ассоциации, игры в дорогу -25,5 ч.		Организация и проведение игрового турнира
2.1.	Ассоциации.	Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры- ассоциации «Крокодил». Игра.	
2.2.	Игры и правила. Из истории игр.	Правила игры. Обязательны ли они для всех? Ориентир на сплочение коллектива.	
2.3.	Игры-ассоциации «Закономерности», «Живая природа».	Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов. По теме «Игры-ассоциации».	
2.4.	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии».	Правила игры. Умение принимать правильное решение. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков.	
2.5.	Игры в дорогу.	Кроссворды, чайнворд, найди отличие, sudoku. Правила игры	
2.6.	Словесные игры.	«Слова», «Города». Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов. По теме «Игры- ассоциации».	
2.7.	Игра «Кроссворд».	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.	
3.	Логические игры – 19,5 ч.		Организация и проведение игрового турнира
3.1.	Игра «Словодел».	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	
3.2.	Русская игра «Баклуши».	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Организация и проведение игрового турнира.	
3.3.	Игра «Падающая башня».	Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.	
3.4.	Танграмм.	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда.	

3.5.	Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные».	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.	
3.6.	Игра «Крестики- нолики».	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	
3.7.	Игры Интернета.	Правила безопасного пользования интернетом, игры в интернете, как играть безопасно.	
4.	Домино, лото – 9 ч.		Организация и проведение игрового турнира
4.1.	Домино классическое	Правила игры. Разновидность правил. Игра. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Подведение итогов.	
4.2.	Лото «Русское».	Правила игры. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов.	
5.	Нарды, шашки – 15 ч.		Организация и проведение игрового турнира
5.1.	Игра в нарды (трик-трак) классические.	История возникновения игры «нарды». Правила игры в России. Начальный жребий. Объяснение алгоритма игры. Движение шашек. Как выбросить шашки из игры. Как забить и зарядить шашку. Проведение игры. Определение времени для обдумывания хода. Понятие «таймер». Дополнительные правила. Организация и проведение игрового турнира.	
5.2.	Игра в шашки классические.	Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Шашечные термины. Объяснение алгоритма игры. Определение времени для обдумывания хода. Понятие «таймер». Обсуждение схемы подсчёта очков. Составление турнирной таблицы. Распределение на пары игроков по жребию. Организация и проведение игрового турнира.	
5.3.	Игра «Собери четыре».	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Организация и проведение игрового турнира.	
6.	Игры с уклоном на математику – 9 ч.		Организация и проведение игрового турнира
6.1.	Устный счет.	В игровом процессе тренируется внимательность, концентрация и скорость реакции, активно работает память. Устный счет: свободно интегрируя арифметику в игру, малыши учатся использовать полученные навыки в жизни,	

		не просто запоминая правила, а понимая смысл сложения и вычитания. Правила игры.	
6.2.	Умножение и деление.	Игры направлены на автоматический счет в уме деления и умножения, тренируют образное мышление, внимательность, тактическое мышление.	
6.3.	Геометрия.	Развивает такие качества, как наблюдательность, внимание, аналитическое мышление, умение вырабатывать и реализовывать стратегию.	
7.	Игры с уклоном на русский язык – 12 ч.		Организация и проведение игрового турнира
7.1.	Игры на определение безударной гласной.	Это интересное домино с проверкой учит определять правильно безударную гласную, подбирая проверочные слова.	
7.2.	Игры на определение корня.	Позволяет ребенку быстро научиться выделять корень слова и делать разбор слова по составу.	
7.3.	Игры на обогащение словарного запаса.	Обогащает словарный запас, развивает словесно-логическое мышление и активность словаря, расширяет кругозор, совершенствует навыки чтения.	
8.	Развивающие настольные игры – 6 ч.		Наблюдение/ викторина
8.1.	Игры на знание истории.	Игры в доступной и увлекательной форме помогают развить историческую эрудицию.	
8.2.	Викторины.	Расширяет знания ребенка по географии и мировым достопримечательностям.	
9.	Современные настольные игры – 18 ч.		Организация и проведение игрового турнира
9.1.	Современные игры.	Виды, назначение, презентация игр, характеристика и правила.	
9.2.	Настольный футбол.	Правила игры. Разделение на пары игроков по жребию, определение очередности участников. Составление турнирной таблицы. Разрешение спорных вопросов, возникающих во время игры. Организация и проведение турнира. Подведение итогов.	
9.3.	Любимые игры моей семьи.	Презентации ваших игр, правила, особенности.	
9.4.	Конструктор (ученический).	Конструирование: по образцу, по условиям, по замыслу. Создание из отдельных элементов чего-то целого: домов, машин, мостов. Три основных вида конструирования. Поиск новых форм и идей. Получение определённого результата. Целенаправленность	

		собственных действий.	
10.	Игры на бумаге – 18 ч.		Организация и проведение игрового турнира
10.1.	Крестики-нолики	Игры помогают развивать память, внимание и логику	
10.2.	Морской бой		
10.3.	Точки и отрезки		
10.4.	Балда		
10.5.	Быки и коровы		
10.6.	Лабиринт		
11.	Экономические настольные игры – 9 ч.		Организация и проведение игрового турнира
11.1.	Экономическ ие игры.	Эти игры знакомят ребенка с миром экономики, коммерции и даже оттачивания своих предпринимательских навыков. Эти игры отлично развивают навыки логистики, логическое мышление, способности к аналитике, интуицию и многое другое.	
11.2.	Монополия.	Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Объяснение алгоритма игры. Обсуждение правил. Организация и проведение игрового турнира.	
12.	Проектная деятельность – 15 ч.		Организация и проведение работы над проектами по созданию игр
12.1.	С чего начинаются игры?	Выбор игрового направления проектной деятельности, организация дальнейшей работы, постановка целей и задач	
12.2.	Наш игровой проект.	Подготовка и создание игры. Поиск новых форм и идей. Получение определённого результата.	
12.3.	Презентация игрового проекта.	Целенаправленность собственных действий.	
13.	Резерв. Подведение итогов. Игра-соревнование по настольным играм – 1, 5 ч .		Беседа, организация и проведение игры-соревнования
13.1.	Резерв. Подведение итогов. Игра-соревнование по настольным играм – 1ч.	Организация и проведение «Игры-соревнования» по настольным играм.	

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1. Материально-техническое обеспечение

Кабинет для занятий соответствует требованиям СанПин 2.4. 3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»

2. Оборудование:

- ноутбук
- проектор
- принтер

3. Инструменты и расходные материалы:

- настольные игры: «Крокодил», «Имаджинариум», «Народные промыслы», «Профессии», «Падающая башня», «Котосовы», «Турбосчет», «Делиссимо», «Много-Много», «Цветариум», «7 на 9», «Геометрика», «Спасти безударную», «Мы с тобой одного корня», «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света», «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ

Список литературы

1. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников: методический конструктор: пособие для учителя / Д.В.Григорьев, П.В. Степанов. - М.: Просвещение, 2010.- 223 с.
2. Оценка достижения планируемых результатов в начальной школе: система заданий. В 2-х ч./ М.Ю.Демидова; под ред. Г.С.Ковалевой, О.Б.Логиновой. – 2 –е изд. – М.: Просвещение, 2010. – 215 с.
3. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя/ А.Г.Асмолов; под ред. А.Г.Асмолова. – 2 – е изд. – М.: Просвещение, 2010. – 152 с. –
4. Нежинская О.Ю. Занимательные материалы для развития логического мышления. Волгоград. 2004г.
5. Никольская И.Л. Гимнастика для ума. Москва, «Экзамен», 2009г.
6. Рындина Н.Д. Мир логики. Развивающие занятия для начальной школы. Ростов-наДону.2008г.
7. Холодова О.А. Юным умникам и умницам, пособия для учащихся. Москва. «Рост», 2011г.
8. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Электронные образовательные ресурсы

1. <https://mel.fm/blog/zhenya-kats/64273-15-klassnykh-igr-kotoryye-ni-za-chto-ne-dadut-skuchat-v-doroge-smartfon-ne-prigoditsya>

